

مجازی شدن آسیب‌های اجتماعی؛ مسئله‌ها و راه‌حل‌های سیاستی

چکیده

مجازی شدن همه ساحات زندگی بشری را درنوردیده، بسان بخشی از امر واقع و نه سطحی دومی یا مجازی که بعضاً تصور می‌شود؛ بدین اعتبار مجاز در برابر حقیقت نیست، بلکه مرحله‌ای از آن است که در آن واقعیت، تنزل می‌یابد و به نحوی تازه بازتابانده می‌شود که می‌تواند مشتمل بر قبض، بسط، تنزیل و توسعه باشد. با چنین فرضی می‌توان از دو سو به مسائل برآمده از آسیب‌های اجتماعی نگریست: اولی آسیب‌های اجتماعی مجازی شدن و دوم مجازی شدن آسیب‌های اجتماعی. در صورت اول، مسئله‌هایی پیش از مجازی شدن یا به‌طور کلی وجود نداشته یا مبدع آن سایبر است و در صورت دوم باید به دنبال نمایش کاربست‌های سو/استفاده از سایبر در بسط و توسعه آسیب‌های اجتماعی بود. این مطالعه با استفاده از دو روش فراتحلیل و پدیدارشناسی، داده‌های موجود و مشاهدات را گردآوری و تلاش داشته در چهار لایه سایبر (کاربر، محتوا، خدمات و زیرساخت)، مسائل عمیق و سطحی ناشی از مجازی شدن آسیب‌های اجتماعی در دو سطح نمادها و ارزش‌ها، مورد مطالعه قرار دهد. و نهایتاً راه‌حل‌های سیاستی‌ای را به دو شکل خرد-مسئله‌محور و راهبرد کلان ارائه دهد.

■ واژگان کلیدی

فضای مجازی، سیاست‌گذاری اجتماعی، آسیب‌های اجتماعی، طلاق، بی‌کاری، حاشیه‌نشینی، مفاسد اخلاقی و اعتیاد.

فرشاد مهدی پور

استادیار فرهنگ پژوهی پژوهشگاه فرهنگ و اندیشه اسلامی
f.mahdipour@iict.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۳۹۷/۵/۲ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۷/۱۰/۹

۱. مقدمه

زندگی و فرهنگ و سیاست در شتاب‌دهنده بزرگی به نام سایبر، در حال دگرگونی و تحول است؛ با سرعتی بالاتر از آنچه در انقلاب‌های صنعتی گذشته رخ داده از زمانه آتش و آهن در قرون گذشته تا زغال‌سنگ و ارتباطات در سده اخیر، آثاری عمیق‌تر بر مردم، بازار و حکومت‌ها و سیطره‌ای گسترده‌تر و مویرگی بر همه ساحات علم و پیشرفت. به تعبیری جهان ما به جهانی تماماً مجازی مبدل شده که دوگانه حقیقت و مجاز در آن رنگ باخته است (داوری‌اردکانی، ۱۳۹۷: ۱۹)؛ مجازی‌شدنی بسان بخشی از امر واقع و نه سطحی دومی یا مجازی که بعضاً تصور می‌شود. با چنین توصیف و فرضی آسیب‌های اجتماعی را می‌توان در قالب آسیب‌های اجتماعی مجازی‌شدن و مجازی‌شدن آسیب‌های اجتماعی دسته‌بندی کرد؛ در اولی مسئله‌های نوپدید و وجود دارد که اختصاص به مجازی‌شدن دارد و پیش از آن یا به‌طور کلی وجود نداشته یا مبدع آن سایبر است و از آن طریق وارد جامعه شده. این‌گونه مسئله‌ها را می‌توان تداوم فضای مجازی در جامعه دانست و بعضاً مسائلی کاملاً انحصاری سایبر. اما صورت دوم که مجازی‌شدن آسیب‌های اجتماعی است را می‌توان پدیده‌ای فراگیر و ملموس و عمومی در نظر گرفت که به‌دنبال نمایش کاربست‌های سو/استفاده از سایبر برای بسط و توسعه آسیب‌های اجتماعی است. آسیب‌هایی نظیر طلاق، حاشیه‌نشینی، بیکاری، اعتیاد و مفساد اخلاقی که با استفاده از ظرفیت‌ها و محیط مجازی به اشکال تازه‌ای باز تولید شده؛ فی‌المثل به کلاهبرداری‌های رایج بنگرید، بخش زیادی از آن‌ها با بهره‌بردن از پیامک‌ها، شبکه‌های اجتماعی و پیام‌رسان‌ها، در حال گسترش حوزه نفوذ و تخلف خود هستند یا در نمونه‌ای دیگر، عرضه کالاهای ممنوعه‌ای نظیر مشروبات الکلی یا سلاح که در محیط شهری، نیازمند پنهان‌کاری‌هایی است تا مورد کشف و شناسایی ضابطان قضایی قرار نگیرد، در بستر سایبر به سادگی و آسودگی مبادله و تبادل می‌شود. این فهرست را حتماً می‌شود بسط داد و مرتباً از دامنه مجازی برای رهگیری افزایش آسیب‌های اجتماعی سخن گفت؛ در واقع ما در سنخ اول، به‌دنبال شناسایی تداوم امر اجتماعی در حوزه مجازی هستیم و در سنخ دوم هم تداوم مجازی‌شدن را می‌سنجیم و هم سایبر را به‌ما هو سایبر مورد تحلیل قرار می‌دهیم.

۲. مسئله

سرعت مجازی‌شدن زندگی را تسهیل کرده لیکن همین تسهیل‌گری مسبب سطحی‌شدن بوده و امکان تفکر و تعمق را کاهش داده است، چرا که سایبر نمی‌تواند معنا را منتقل کند و معنا درون داده‌ها و اطلاعات منتقل نمی‌شود، بلکه آن‌چه منتقل و ذخیره می‌شود انبوه داده‌هایی است که معمولاً کاربردی اندک دارند و در نتیجه به تعبیر هایدگری، فناوری بودن آدمی را تغییر داده (اینترونا، ۱۳۸۵: ۳۷). این تغییر‌یافتگی بودن آدمی، حضور اجتماعی او را نیز متحول کرده و طبعاً آثار و عوارضش را نیز از خویش متاثر ساخته است. از آن‌جا که آسیب‌های اجتماعی را خروج از جامعه می‌دانند، مسئله کانونی در این مطالعه آسیب‌های اجتماعی منتخبی است که در کالبد سایبر، تداوم، تحول و دگردیسی یافته و در رفت و برگشتی مجدداً به محیط عمومی وارد شده‌اند. البته آسیب‌های ذهنی، روانی و معرفتی‌ای که برای آحاد جامعه از ماحصل مجازی‌شدن پدید آمده و نوعی از جا‌کندگی مجازی هویتی ایجاد کرده، در درجه دوم اهمیت بوده و در حاشیه مسائل ناشی از مجازی‌شدن آسیب‌های اجتماعی بدان پرداخته می‌شود.

۵۳

۳. فرضیه تحقیق

این مطالعه مبتنی بر این فرضیه اصلی است که جهان اجتماعی مجازی، واقعیت یافته و دارای تعین بیرونی است (حقیقی اعتباری که بی‌واسطه می‌توان آن را درک کرد) و دارای ذاتی است که نیازمند شناسایی بوده و این به معنای جبر نیست و مانند تمامی فناوری‌های دیگر، می‌توان درباب کارکردها و مدیریت آن، گفت‌وگو و اعمال نظر کرد. در کنار این فرضیه اصلی که زیربنای نظری پژوهش حاضر بوده و بدون داشتن چنین ایده‌ای، امکان سیاست‌گذاری و مدیریت آسیب‌های اجتماعی و دیگر عوارض مجازی‌شدن ممکن نیست، فروض دیگری نیز مدنظر است، نظیر آن‌که سایبر یک عرصه نمادین یا صرفاً باز‌نمایی شده جهان واقعی نیست که فاقد انرژی بوده و فقط وضع ذهنی دارد و دیگر آن‌که مجازی‌شدن علاوه بر تغییر زندگی بر معرفت‌شناسی و حتی هستی‌شناسی اثرگذار بوده است و فلسفه زیست آدمی را دست‌کاری می‌کند.

۴. روش تحقیق

در این مطالعه از دو روش ترکیبی بهره گرفته شده است؛ روش اول فراتحلیلی بوده که بر یافته‌ها و مطالعات مرتبط انجام شده تا اعتماد به داده‌ها افزایش یافته و در ارزیابی تفاوت‌ها و شباهت‌ها، بتوان مسائل نوین را شناسایی و سپس دسته‌بندی کرد. اما از آن‌جا که مجازی‌شدن آسیب‌های اجتماعی بسیار نوپدید بوده و در حل لحظه متحول می‌شود، نمی‌توان صرفاً به تحلیل‌های موجود متکی شد، پس روش تحقیق دومی نیز به کار گرفته شد که با الهام از تحقیق پدیدارشناسانه انجام شده است و در آن توصیف، کشف، تجزیه و تحلیل پدیدارها با هدف شناسایی روابط میان آن پدیده با محیط پیرامون، صورت می‌گیرد.^۱ در این روش تحقیق، محقق رویکرد هم‌دلانه و مشاهده‌گر نسبت به پدیده‌ها دارد و عمدتاً از مشاهده (شبکه‌های اجتماعی، رسانه‌های مجازی، پیام‌رسان‌ها، سایت‌ها و اپلیکیشن‌های خدماتی و...) و بعضاً مصاحبه برای جمع‌آوری داده‌ها بهره برده است، چون بناست از تجربه زیسته سوژه‌ها اطلاع حاصل شود و مؤلفه‌های زیست‌جهان آن‌ها شناسایی گردد. از آن‌جا که پژوهش یک مطالعه کیفی است، نمونه‌های آماری مصاحبه‌شونده، دربرگیرنده سیاست‌گذاران و کاربران فضای مجازی است. داده‌های یافته‌شده، نهایتاً به مضامین یا توصیفات ساختاری تقلیل داده شده و بدون نام‌گذاری به صورت مسئله، معرفی شده‌اند.

۵. پیشینه تحقیق

روشن است که با عنوان این پژوهش، تحقیق یا مطالعه مشابهی صورت نگرفته، اما می‌توان به سه دسته از مطالعات توجه کرد: اول آن‌هایی که در مقیاسی عمومی‌تر درباب نسبت اینترنت با آسیب‌های اجتماعی پژوهش کرده‌اند، دوم مسئله‌شناسی‌های فضای مجازی که به تناسب موضوع مورد بررسی به آسیب‌ها نیز توجه داشته‌اند و سوم آینده‌پژوهی‌هایی که در تبیین افق‌های تازه، لاجرم تحولات اجتماعی را نیز مورد بحث قرار داده‌اند. در گروه اول، پژوهش‌هایی که در ایران انجام شده است، بر محور اعتیاد مجازی استوار بوده؛ مهدی ایمانی و خدیجه شیرالی‌نیا (۱۳۹۴) در «نقش کارکرد و فرآیند خانواده در اعتیاد به اینترنت نوجوانان»، ۳۸۴ دانش‌آموز نوجوان از مدارس

۱. در این‌جا از روش تحقیق ارائه‌شده در اعرابی و بودلایی، ۱۳۹۰ بهره گرفته شده است.

شهر شیراز را مورد مطالعه قرار داده و به این نتیجه رسیده‌اند که خانواده‌های دارای کارکرد و روابط والد-فرزند مختل، گرایش بیشتری به استفاده آسیب‌زا از اینترنت دارند. وحید قاسمی و حکیمه ملکا احمدی (۱۳۸۹) در «تبیین اعتیاد به اینترنت در بین کاربران کافی‌نت‌های شاهین‌شهر»، ۱۷۰ نفر از کاربرانی که در بهار سال ۱۳۸۸ در کافی‌نت‌های این شهر استان اصفهان از اینترنت استفاده کرده‌اند بررسی کرده و به این نتیجه رسیده‌اند که ارضای نیازها و جذابیت و تازگی محیط اینترنت دارای توان بالا و معناداری در تبیین اعتیاد به اینترنت هستند، هر چند جذابیت و تازگی محیط اینترنت از توان تبیین‌کنندگی بالاتری در مقایسه با ارضای نیاز برخوردار است. و یا سیدمحمد حسینی‌بهشتیان (۱۳۹۰) در «مقایسه وضعیت اعتیاد به اینترنت در بین دانشجویان دختر و پسر دانشگاه‌های دولتی شهر تهران» با مطالعه دانشجویان شش دانشگاه که عبارتند از: تهران، علامه طباطبایی، امیرکبیر، شریف، علم و صنعت و الزهرا(س) نشان داد که دختران دانشجو بیش از پسران به اینترنت معتاد هستند و دانشجویان رشته‌های فنی مهندسی، بیش از بقیه رشته‌ها و دانشجویان غیرخوابگاهی بیش از دانشجویان خوابگاهی به اینترنت معتاد هستند. البته تحقیقاتی نیز در مورد «تحلیل جامعه‌شناختی رابطه اینترنت و اعتیاد به مواد مخدر» توسط سیدحسن حسینی (۱۳۸۴) انجام و در آن تلاش شده به این پرسش پاسخ داده شود که ویژگی‌ها و توانمندی‌های اینترنت تا چه میزان ابتلا به مواد مخدر را در پی دارد و یا بر عکس تا چه میزان می‌تواند در پیشگیری مؤثر باشد؟ «تحلیل محتوای اتاق‌های گپ اینترنتی (چت‌روم‌های) ایرانی» توسط مرتضی منطقی و مصطفی آبادی (۱۳۸۸) و «بررسی عوامل مؤثر بر هرزه‌نگاری در فضای مجازی و نقش پلیس در پیشگیری و مقابله با آن» توسط سعید عطارزاده و علیرضا نجفی (۱۳۹۱) دو پژوهشی هستند که هر کدام آسیب اجتماعی اعتیاد مجازی و هرزه‌نگاری مجازی را مورد مذاقه قرار داده‌اند. در مورد مسئله‌شناسی فضای مجازی، فرشاد مهدی‌پور (۱۳۹۶) در فصل دوم «ما و مسائل فضای مجازی» که به مسئله‌های اجتماعی پرداخته، برخی آسیب‌های اجتماعی ناشی از مجازی‌شدن را بررسی کرده است. در مجموعه مقالات اولین همایش حقوقی فناوری اطلاعات و ارتباطات کشور که با عنوان «ابعاد حقوقی محیط سایبر در پرتو توسعه ملی» در (۱۳۸۳) انتشار یافته، چند مقاله به‌طور خاص و از موضعی حقوقی، پیگرد آسیب‌های اجتماعی در فضای مجازی

را مورد توجه قرار داده‌اند؛ و اما در مورد آینده پژوهی‌ها دو کتاب «جهان مسطح است» توماس فریدمن (۱۳۹۴) و «انقلاب صنعتی چهارم» کلوش شواب (۱۳۹۷) که ترجمه‌های متعدد از آن شده، مبتنی بر این استدلال است که گسترش فناوری‌های نوین، جهان‌های فیزیکی، دیجیتالی و زیستی را بر یکدیگر هم‌گرا کرده و بر همه رشته‌ها، اقتصاد و صنایع، اثر گذاشته، به پیش‌بینی‌هایی درباره تحولات زیستی-اجتماعی فضای مجازی در افق نزدیک (یعنی دو دهه آینده) پرداخته‌اند.

۶. چهارچوب مفهومی

تحلیل قاعده‌مند مسئله‌های مجازی شدن آسیب‌های اجتماعی، نیازمند اخذ چهارچوب مفهومی است که بتواند ساحات سایبر، آثار مجازی شدن و اقسام آسیب‌های اجتماعی را توضیح دهد. ساحات سایبر را معمولاً بدین گونه تقسیم‌بندی می‌کنند:

- کاربر یا مخاطب و یا مصرف‌کننده؛
- محتوای تولیدشده یا مرتبط برای کاربر؛
- خدمات ایجاد شده در نسبت با محتوا و یا کاربر؛
- و مرتبط با خدمات، محتوا و کاربر.

آثار مجازی شدن که شامل پیام‌ها و پیامدهای اجتماعی مجازی شدن است را نیز می‌توان در دو سطح عمیق و سطحی جای داد:

- عمیق مشتمل بر عقاید و ارزش‌ها
- سطحی مشتمل بر نمادها و هنجارها

آسیب‌های اجتماعی مدنظر این مطالعه نیز عبارتند از: رشد طلاق، افزایش حاشیه‌نشینی شهری، گسترش مفسد اخلاقی، افزایش نرخ بیکاری و رشد اعتیاد به موادمخدر^۲.

از تقاطع این دسته‌بندی به ماتریسی دست پیدا می‌کنیم که درون آن می‌توان مسئله‌ها را مورد شناسایی قرار داد:

۱. براساس مدل مفهومی تدوین شده از سوی مرکز ملی فضای مجازی مصوب ۱۵ بهمن ۱۳۹۲ درباره شبکه ملی اطلاعات.
 ۲. حجم و نوع آسیب‌های اجتماعی فراوان‌تر از پنج عنوانی است که در این پژوهش بدان توجه شده، اما از آن‌جا که مطابق مصوبه شورای اجتماعی کشور در تیرماه ۱۳۹۷، در «تقسیم کار ملی برای کاهش آسیب‌های اجتماعی» این پنج مسئله با اولویت شناخته و مصوب شده، در این مقاله بر این موارد تکیه شده است.

آثار عمیق (عقاید و ارزش‌ها) مجازی‌شدن در سطح کاربر، محتوا، خدمات و زیرساخت	آثار سطحی (نمادها و هنجارها) مجازی‌شدن در سطح کاربر، محتوا، خدمات و زیرساخت	
		رشد طلاق
		افزایش حاشیه‌نشینی
		گسترش مفاسد اخلاقی
		افزایش نرخ بیکاری
		رشد اعتیاد به موادمخدر

این ماتریس، نقشه راه شناخت مسئله‌ها و ارائه راه‌حل‌های سیاستی در قبال آن‌ها را روشن می‌کند و طبیعی است که در برخی از خانه‌ها نهایتاً تکمیل نخواهد شد. از آن‌جا که بناست تا مسئله‌ها نام‌گذاری نشود، در نتیجه‌گیری فقط فراوانی‌ها گزارش خواهد شد.

۶-۱. مجازی‌شدن

ایده مجازی‌شدن یا سایبریزاسیون سازگار کردن فرهنگ، زندگی و سیاست و تمام ساحات بشری با فاواست^۱ که ابعادی فرابشری (هستی‌شناختی) یا تخیلی دارد. سایبورگ اولین تکه از امر مجاز است که ماشینی، هوشمند و غیرانسانی است که بر امور بشری حاکم می‌شود و به تعبیری دقیق‌تر که بل آن را نقل کرده «سایبورگ عبارتست از فصل مشترک عنصر ارگانیک با عنصر تکنولوژیکی یا تکنولوژی‌کردن انسان یا انسانی‌کردن تکنولوژی (بل، ۱۳۸۳: ۱۸)؛ این خیال خیلی زود وارد پزشکی شده و مشخصاً در ترمیم دندان‌ها و پروتزهای مصنوعی تداعی پیدا کرده است. اما مجازی‌شدن چیست؟ اجمالاً «هر آن چیزی که سخت و محکم تصور می‌شد»،^۲ دیجیتالی شده و در/با سایبر به جریان افتاده است و شاید پیش از آن که بتوان تعریفی کامل‌تر از آن به دست داد، می‌شود ویژگی‌ها و پیامدهایش را دید و توصیف کرد که در رأس همه آن‌ها، متصل شدن به

۱. فن‌آوری‌های ارتباطات و اطلاعات

۲. اقتباس شده از All That Is Solid Melts Into Air که در مانیفیست مارکس و انگلس آمده است.

شبکه قرار دارد. هسته توسعه رسانه، سایبر و... تسهیل ارتباطات در مرحله اول و بعد عمق بخشی بدان بوده و این تصور که ارتباطات خطی و سرد مبتنی بر تلگراف یا تلفن را بتوان به روابط تعاملی و گرم مبدل کرد. مجازی شدن به شکلی بی وقفه در حال تداوم این روند است تا بدان جا که می توان گفت هیچ ساحتی از بشریت نیست که آغشته به سایبر نشده باشد و در حقیقت ما اکنون بدان ملحق شده ایم و این غلظتی بیش تر از یک ارتباط دارد. مکانیزم یا روش این اتفاق نیز در هم گرایی و موبایلیتی است و شاید بتوان ادعا کرد که رشد معجزه گون سایبر، ماحصل همین دو ابتکار خلاقانه است که جابه جایی را سهل کرد و هم زمان خدمات را در هم ادغام نمود. در هم گرایی سایبر با فناوری های دیگر هم گرا شده، چنان پرتوهای موازی نور در یک نور جدید، متصل می شوند و هم افزایی ایجاد می کنند. لازمه این اتفاق، دیجیتال شدن متن ها، بناها و ارتباطات است که بخش عمده ای از آن اتفاق افتاده، چرا که خدمات شهروندی متوقف یا متکی بدان ها است و کنشگران لاجرم مصرف کننده-توسعه دهنده این دیجیتالیزه سازی هستند. و البته که مجازی شدن، فاصله را نزدیک به صفر رسانده، مکان را تقریباً حذف کرده و زمان را به بی نهایت افزایش داده است؛ اگر توانستید از کالبد زندگی روزمره فاصله بگیرید و امروز را با ۱۰ یا ۱۵ سال قبل مقایسه کنید، بخش هایی از این روی داد را می توانید ببینید.

مجازی شدن یا مجازی سازی؟ مسئله این است؛ حدود چهار دهه قبل، یک گزاره به گفتاری رایج در سطح دنیا مبدل شد: جهانی شدن. جهانی شدن فرهنگ ها، سنت ها، سیاست ها، دولت ها، صنعت ها و... زیرساخت این ایده، پیشرفت اقتصادی کشورها بود که الگوی مفهومی آن از غربی ساختن جهان، استخراج می شد (و نمونه عملی آن بازار مشترک اتحادیه اروپا بود). روش، توسعه رسانه ها و تغییر نگرش ها بود تا کشورهای توسعه نیافته بتوانند در مرتبه توسعه یافته گان قرار بگیرند. اما آنچه به فارسی درآمد جهانی شدن بود که فاعلیت آن مجهول، حدوثش جبری و نتیجه اش محتوم تصویر می شد؛ یعنی منورالفکران تلاش کردند با بازنمایی سوگیرانه Globalization، این پروژه (جهانی سازی) را به صورت یک فرآیند طبیعی (جهانی شدن) معرفی کنند که کشور از آن گریزی ندارد. این پرسش دقیقاً در برابر امر مجازی نیز قرار دارد، یعنی آن چه رخ داده و می دهد، واقعیت عینی را به شکلی طبیعی یا ناشناخته (آن چنان که ساختارگرایان می اندیشند) شکل می دهد یا

معطوف به قدرت و اراده‌ای است که در اختیار عاملان پنهان و مرموز قرار دارد. اثبات هر کدام از این فروض، می‌تواند سامانه تحلیلی ما را برای حل مسئله دگرگون سازد، این که در حالت اول با جبری مواجه هستیم که ذات‌گراست و غیرقابل دگرگونی و برساخته و در دومی موقعیتی سیال و شکننده که با ابتکار عمل‌هایی می‌توان آن را شالوده‌شکنی کرد که ایده این نوشتار نیز، بر این مبناست. مجازی‌شدن یک تغییر صوری نظیر آن چه در صنایع پیشرفته می‌شد، دید نیست؛ مثلاً خودروهایی که مجهز به ابزار ارتباطی بودند یا فروشگاه‌هایی که اجناس‌شان بارکد خورده و از طریق درگاهی آن‌ها را خرید. بلکه تفاوتی ماهوی است که در همین عرصه کسب و کار، ساختارها و فناوری‌ها را بهم ریخته و اتوموبیل آینده یا پزشکی را دگرگون کرده است، چرا که در این جا فاصله بین کاربر، تقاضای او و نحوه ارتباطش بسیار عمیق‌تر شده و او بخشی از الگوی خدماتی است و نه مصرف‌کننده آن.

۵۹

اگر همه این‌ها را بشود ویژگی‌های مجازی‌شدن دانست، آن چه این فرآیند را به موضوع حکمرانی مرتبط می‌کند، فراگیر شدن پلت‌فرم‌ها است یا آن چه در فارسی به سکوی‌رایانش، ترجمه شده؛ در کارخانه‌های خودروسازی معمولاً یک پلت‌فرم ابداع و روی آن تعداد زیادی خودرو، در اشکال و خدمات مختلف سوار می‌شود که در واقع سکو یا بستر و یا زیرساخت ماشین از پیش‌ران، جعبه دنده، شاسی و... است. در سایبر نیز با چنین رویه‌ای مواجه هستیم که نمونه قدیمی و پرکاربرد آن، سیستم عامل‌هایی است که رایانه‌ها را به نسل‌های مختلفی در چهار دهه گذشته تقسیم‌بندی می‌کند و البته شرکت‌ها و هلدینگ‌ها و دولت‌ها را نیز پلت‌فرم‌های امروز همانا شبکه‌های پر قدرت، متنوع و انعطاف‌پذیری‌اند که همه مصرف‌کنندگان خود را تغذیه می‌کنند و از آن جا که فرضیه بنیادین سایبر، کالاشدگی همه چیز است، بازارهای جهان مرکز را فتح و از طریق آن، بازارهای پیرامون را به انقیاد خود درمی‌آورند، به‌شکلی زیرپوستی، دل‌پذیر و رضایت‌مندانه.

۶-۲. آسیب‌های اجتماعی

آسیب در لغت زخم و سختی و رنج تعریف شده و در مطالعات جامعه‌شناختی از پزشکی وام گرفته شده که آسیب را نقص یا ضربه‌ای به سیستم بدن، توصیف می‌کند؛ آسیب اجتماعی نقص مرزهای فرضی جامعه (شرع، قانون، اخلاق و عرف) است که موجب شکل‌گیری هراس می‌شود و به

تعبیری دور کیمی همبستگی جمعی را تضعیف می کند، هنجارها را نادیده می گیرد و به بی سامانی^۱ می انجامد. فرضیه پشتیبان مفهوم آسیب، تضاد یا تعارض است که ذات جوامع عصر مدرن است و به پیامدهایی خسارت بار منتهی می شود. نظریه پردازان مکتب شیکاگو^۲ تلاش مستوفایی برای فهم این پدیده کرده اند چرا که هم گزارش گرانی رسانه ای بودند که با وقایع روز درگیر می شدند^۳ و هم شهر در آمریکا، مظهر تجددی بود که با آسیب های مختلفی رویارو شده بود؛ کج روی^۴ بعضاً معادل آسیب اجتماعی تعریف شده که به انحرافات اجتماعی توجه دارد. عوامل گوناگونی در پیدایش آسیب های اجتماعی مداخله دارند که ممکن است بتوان آن ها را به عوامل فردی، تربیتی، روانی، محیطی و... تقسیم بندی کرد، اما آن چه از چشم انداز این مطالعه با اهمیت است، مرزی است که برای آسیب های اجتماعی مجازی شده با آن چه در امر واقع وجود دارد، باید در نظر گرفت. در حقیقت، نسبت میان آسیب های اجتماعی و امر مجازی از دو حال خارجی نیست: تداوم آسیب های اجتماعی در فضای مجازی و بلعکس. در اولی آسیب های اجتماعی باز تولید شده و تعاریف تازه ای پیدا می کنند؛ این بدان معناست مرزی شدن آسیب که در جامعه شناسی بدان بسیار تأکید می شود، به دلیل کم رنگ شدن مکان در سایبر تقریباً کنار رفته و متغیرهای دیگری مانند سطح دسترسی یا قدرت شبکه ای جایگزین آن می شود و در نتیجه، آسیب اجتماعی بسط یدی پیدا می یابد که آن را به شکل نوینی باز تولید و عرضه می کند. در صورت دوم، آثاری مورد توجه است که از مصرف یا استفاده فضای مجازی بر عوامل و ساختارها ظاهر می شود که می تواند مشابه همه پیامدهای فناوری های نوین بوده و بسته به کارکرد فاوا و به کارگیری آن، تفاوت هایی با گذشته داشته باشد. نکته حائز اهمیت آن است که آن چه در این جا مورد بررسی است دقیقاً آسیب اجتماعی به معنای کج روی یا انحراف نیست (که شامل آن نیز می شود)، بلکه مسئله^۵ اجتماعی است که به اعتبار آن که سایبر، مخیله و ذهن را ابژه خطاب شده خود (به تعبیری آلتوسری در فراخوانده شدن توسط ایدئولوژی) قرار می دهد، عمدتاً جنبه ذهنی و فکری دارد.

1. anomy

2. Chicago School

۳. رابرت پارک (۱۸۶۴-۱۹۴۴) از چهره های برجسته در تاریخ جامعه شناسی آمریکاست که کار خود را از روزنامه نگاری شهری آغاز کرده بود.

4. deviance

5. problem

۷. مسئله‌ها

برای شناسایی مسئله‌ها مطابق آن‌چه در چهارچوب مفهومی آمده است، تلاش شده تا تداوم، تغییر و دگرذیسی آسیب‌های اجتماعی در فضای مجازی مورد ارزیابی قرار گیرد و در ادامه بدان‌ها اشاره می‌شود؛ این بدان معناست که پاره‌ای از آسیب‌های اجتماعی که جنبه بالینی داشته و در ردیف بیماری‌ها جای می‌گیرند از دایره این بررسی خارج می‌شوند، اما برای نشان دادن وجه تمایز این آسیب‌ها با آن‌چه در ادامه خواهد آمد، باید این نکته ذکر شود که پژوهش‌ها نشان داده که استفاده بیش از حد (که معمولاً به دو ساعت در روز گفته می‌شود) و در شکل گشت و گذار یا کاربرد و یا تولید محتوا در محیط‌های مختلف مجازی صورت می‌گیرد، می‌تواند فرد را دچار گرفتگی عضلات انگشت و درد در آن‌ها، عارضه التهاب تاندون‌ها، گرفتگی گردن، خستگی چشم، تاری دید، گیجی و خشکی چشم، سردرد و... کند.^۱ هم‌چنین در کاربری تلفن‌های همراه به دلیل نشان‌گرهای موبایل در هنگام برقراری تماس مانند روشن شدن صفحه نمایش یا لرزیدن گوشی، این امر به مرور می‌تواند موجب افزایش اضطراب فرد شود؛ معمولاً بازتاب این وضعیت در مراجعه‌های بی‌شمار به گوشی، بازکردن بی‌هدف صفحه آن و به کنار گذاشتن موقت، دیده می‌شود.

۶۱

۷-۱. مسئله‌های مرتبط با مجازی شدن طلاق

در واژه‌نامه‌های فارسی به فارسی عمدتاً طلاق را انحلال شرعی، قانونی و عرفی از دواج تعریف می‌کنند؛ این تعریف کلاسیک احتمالاً در عصر مجازی شدن دچار تحول شده و لاقلاً می‌توان ادعا کرد که ساز و کارهای عرفی واقعه طلاق که به اختیار یا اضطرار صورت می‌گیرد، در محیط مجازی بازتابی متفاوت یافته و متأسفانه در اشکالی که بر تبدیل این ناهنجاری به هنجاری نوین تدارک شده، منعکس می‌شود. البته به اعتبار این که طلاق در خانواده صورت می‌گیرد و این نهاد قدیم متأثر از تغییرات زیستی و اجتماعی است، آثار مجازی شدن بر خانواده و بخش مهمی از آن که به رخداد طلاق منتهی می‌شود را می‌توان مورد بحث قرار داد.

۱. گزارش‌های متعددی در این مورد در رسانه‌ها منتشر شده که از جمله: «۱۰ نمونه از شایع‌ترین بیماری‌های فضای مجازی» پایگاه اطلاع‌رسانی عصرایران. ۹ اردیبهشت ۱۳۹۲ و «چه کسی بیمار «فضای مجازی» است؟». خبرگزاری مهر. ۲ آذر ۱۳۹۵ و...

تا اوایل دهه نود، پژوهش‌ها عمدتاً بر علل مرسوم و مشهور طلاق (شهرنشینی، کارکردهای خانواده، ارزش‌ها، تحصیلات، اشتغال و...)، تمرکز داشته‌اند و گه‌گاه مطالعاتی درباره آثار ماهواره یا تهاجم فرهنگی بر افزایش طلاق، صورت گرفته است. از آن‌جا که طلاق یک پدیده چندبعدی و چند علتی است، این بررسی تلاش کرده تا با افزودن متغیر مجازی‌شدن به علل افزایش طلاق و تداوم آن‌را در سایبر توضیح دهد.

۱. کاربر- عقاید و ارزش‌ها

• سایبر تصور ذهنی زنان و مردان را نسبت به یکدیگر تغییر داده است؛ بخش عمده‌ای از این اتفاق، در زمینه امر جنسی افتاده که کانون زناشویی است. زنان در پژوهش‌های مختلف این نکته را ابراز می‌کنند که مردان آن‌ها متأثر از شبکه‌های اینترنتی، درخواست‌های خاصی از آن‌ها دارند که نقش عمده‌ای در افزایش نارضایتی‌های منجر به طلاق پیدا کرده (قریشی، ۱۳۹۳: ۲۶) و منجر به گسترش روابط خارج از عرف زناشویی می‌شود (کریمی و دیگران، ۱۳۹۵: ۱۹۹).

• خلق هویت‌های مجازی و ایجاد روابط گسترده ناشناخته، کاربران را در موقعیت‌هایی قرار می‌دهد که تا پیش از آن، چندان امکان‌پذیر نبوده است؛ مهم‌ترین آن‌ها، ارتباط با جنس مخالف است که به دلیل خاصیت متنی سایبر، نوع گفت‌وگوها و نشانه‌های انتقال یافته، شرایطی کاملاً جدید و متمایز از محیط حقیقی را ایجاد می‌کند. موضوعی دیگر به پروفایل کاربران مرتبط است که آن‌ها می‌بایست تصویری از خود ارائه دهند؛ این موضوع مورد مطالعه قرار گرفته که کاربران زن و مرد، به چه نحو و میزانی از عکس شخصی خود استفاده می‌کند و فی‌المثل کاربران زنان مذهبی، در چه فرآیندی از اشکال و تصاویر طبیعی به سمت انتشار تصاویر واقعی خود حرکت می‌کنند.

۲. کاربر- نمادها و هنجارها

• کاربران معمولاً از این شکایت می‌کنند در محیط خانواده به‌واسطه افزایش مصرف مجازی‌شان، مورد عتاب قرار می‌گیرند؛ این مسئله در میان زوجها وضعیت خاص‌تری دارد. در پژوهشی در انگلستان با جامعه آماری حدود ۲ هزار نفر نشان داده شده که ۲۵ درصد آن‌ها به‌صورت هفتگی و ۱۷ درصد به‌صورت روزانه یک مشاخره بر سر مقوله‌ای مرتبط با فضای مجازی داشته و دارند(اسلاتر و گردن، ۲۰۱۵).

• مشاهدات نشان می‌دهد که کاربرانی که در آستانه طلاق قرار دارند یا طلاق در مورد آن‌ها واقع شده، به اشکال مختلفی این اتفاق را در پروفایل‌های خود (نمایه شخصی) بازتاب می‌دهند. پروفایل یا نمایه، تشکیل شده از تصاویر و کلماتی است که کاربر برای معرفی خود به کار می‌برد؛ در برخی پلتفرم‌ها، امکانات وجود دارد که فرد خود را مجرد، متأهل یا مطلقه معرفی کند و یا در عکس خود، تصاویری را بگنجانند که با حذف همسر، طلاق گرفتن را تداعی کند.

• از آن‌جا که مجازی شدن از مسیر مرتبط کردن، کاربران را به یک‌دیگر متصل می‌کند و با ابزارهای مختلف امکان ایجاد روابط پنهانی را به مردان و زنان می‌دهد، قدرت کنترل طرفین را کاهش داده و روابط جدیدی را به وجود آورده که از نظر محققان زمینه مهمی برای افزایش طلاق‌های اصطلاحاً توافقی است (صادقی و ایثاری، ۱۳۹۴: ۱۴۸)؛ البته روشن است که صرفاً سایر نمی‌تواند موید جدایی باشد و عوامل پر قدرت مضاعف دیگری نیز آن را تقویت می‌کند.

۶۳

• یکی از صورت‌های نوپدید طلاق، طلاق عاطفی است که در آن با کاهش از میان رفتن محبت یا علاقه میان طرفین و لذت بردن از مجاورت و مصاحبت، آن‌ها تلاش می‌کنند تا محیط یا ساختار کلی زندگی را حفظ کرده و رسماً (قانوناً) از یک‌دیگر جدا نشوند؛ سایر توانسته این دوگانگی زندگی را تسهیل کند. افراد زیر یک سقف زندگی می‌کنند، اما همه روابطشان را در بیرون و منهای هم‌دیگر سامان می‌دهند. در واقع آن‌ها می‌توانند حدی از میزان کیفیت زندگی را که می‌خواهند زیر یک سقف تأمین کنند، از طریق دنیای مجازی به دست آورند؛ بخش عینی که با شاخص‌های کمی اندازه‌گیری می‌شود و فی‌المثل خصوصیات یک خانواده دارای همبستگی بالا را در آن می‌توان در نظر گرفت، فرد با ادغام شدن در شبکه و عضویت در یک خانواده مجازی بزرگ‌تر تأمین می‌کند و بخش ذهنی که شاخص‌هایی نظیر سرخوشی، رضایت، هم‌دلی و... را دارد نیز با تسهیل و توسعه ارتباط و اتصال به شبکه فراهم می‌شود.^۱

۳. محتوا- عقاید و ارزش‌ها

• افزایش مصرف هرزه‌نگاری مجازی تقریباً همیشه منجر به کاهش ظرفیت دوست داشتن و ابراز عشق به همسر در روابط خصوصی می‌شود؛ تخیل‌پردازی بسیار قوی، موجب آزرده‌گی خاطر

۱. در توصیف مفهوم کیفیت زندگی، رک:

همسران شده و محرک جنسی آنها، چیزی غیر از همسران شان است و همسر آنها به سادگی می‌تواند این امر را حس کند و در نتیجه، اغلب احساس تنهایی و رانده شدن می‌کند (زرگر، ۱۳۸۵: ۳۹).

۴. محتوا- نمادها و هنجارها

• نماهایی از زندگی خانوادگی با محوریت طلاق در فضای مجازی وانمایی شده که پیوند ازدواج را رها از چهارچوب‌های متعارف به نمایش می‌گذارد (مهدی‌پور، ۱۳۹۶: ۱۰۵)، مانند جشن طلاق یا پدیده‌ای به نام ازدواج سفید.

۷-۲. مسئله‌های مرتبط با مجازی شدن حاشیه‌نشینی

حاشیه‌نشینی مفهومی است که در رابطه «مرکز-پیرامون» معنا می‌شود؛ شهر و حاشیه‌های آن. این که این پدیده آیا پیامد عصر مدرن است و تا پیش از آن وجود داشته یا نه، نیازمند مذاقه در تاریخ فرهنگی دولت‌شهرهای ایران و یونان و سایر مناطق است، چه این که آن چه در شهر با دروازه، دیوار و برج و بارو از اطراف آن جدا می‌شد، هیچ‌وقت وضعیتی مطلق را به وجود نمی‌آورد و در همان دوره بخش‌هایی وجود داشت که پیراشهر بود و جزیی از آن به شمار می‌رفت. اما روشن است که این معضله در ایران معاصر بعد از اجرای سیاست‌های اصلاحات ارضی تشدید و با اهمیت شد و در عصر جمهوری اسلامی نیز به انحای مختلف ادامه یافت که مهم‌ترین رکن آن، ایجاد زاغه‌نشینی درون موقعیت شهری بود. حاشیه‌نشین‌ها، شیوه متفاوتی از زندگی دارند، دچار از جاکندگی جغرافیایی و هویتی‌اند، دارای گرایش‌های فرهنگی مشخص (مذهبی، قومیتی و زبانی) متمایزند، محدوده‌های خاصی را تصرف کرده‌اند و بدین ترتیب، حاشیه‌نشینی مجازی معلول مهاجرت نیست، بلکه از جاکندگی هویتی است که فرد را از موقعیت کنونی‌اش به زمینه‌ای متفاوت، پرتاب می‌کند.

فضای مجازی جغرافیا را منتفی کرده است اما این بدین معنا نیست که موقعیت‌های «مرکز-پیرامون» در آن از میان رفته است؛ ساده‌ترین وجه ماجرا در حوزه سایبر موضوع دسترسی است که بدان زیرعنوان زیرساخت اشاره خواهد شد، ولی بخش پیچیده‌تر وجود یک بیماری یا ناراضیتی شبکه‌ای است که عمدتاً در قامت فیک‌ها یا ناشناس‌ها ظاهر می‌شود. فیک‌ها معمولاً برساخته

شبکه‌های امنیتی و ضدملی هستند و ناشناس‌ها افرادی‌اند که با خلق هویت‌های غیرحقیقی، تلاش می‌کنند تا خود را از برخوردهای احتمالی و نظارت‌ها خارج کنند. اگر فیک‌ها را از دامنه این بحث خارج کنیم، ناشناس‌ها بازیگران بسیار مهمی در محیط مجازی هستند که به واسطه آن‌ها، مجرمان، متهمان، اغفال‌شدگان و... در پناه قرار می‌گیرند و از آن‌ها دفاع می‌شود.

۱. کاربرد - عقاید و ارزش‌ها

● در حاشیه‌نشینی مجازی فقر یا بی‌خانمانی ریشه یا علت نیست؛ بلکه بسیاری از حاشیه‌نشینان از تحصیلات، درآمد و امکانات بالای رفاهی برخوردارند، اما دچار نوعی احساس رانده‌شدگی بوده و یا دچار آرمان‌خواهی رمانتیک هستند.

● گسترش بی‌انتهای شبکه، حاشیه‌نشینی مجازی را نیز توسعه داده است و از این جهت، این مشکلی ملازم شبکه است و بعید است روزی برسد که وجود نداشته باشد؛ این فرضیه، موتور محرکه کاربران است.

● منفی‌بافی، منفی‌گویی و منفی‌نگری از قالب‌ترین ویژگی‌های کاربران حاشیه‌نشین است و آن‌ها در همه پدیده‌ها به‌دنبال واکاوی نیمه خالی لیوان هستند.

۲. کاربرد - نمادها و هنجارها

● کاربر فاقد هویت شناخته شده است؛ پس بی‌مهابا می‌تواند با تمام ساختارها، ایدئولوژی‌ها و عوامل حاکمیتی درگیر شود. خصوصیت حاشیه‌نشینی مجازی، میل او به سمت مقاومت و نزدیک‌شدن به رویه‌های فیک‌ها در ضدیت با حاکمیت است.

● ادغام یا هم‌گرایی کاربران در حاشیه‌های مجازی، موجب ایجاد یا گسترش آسیب‌های اجتماعی، فرهنگی و سیاسی می‌شود.

۳. محتوا - عقاید و ارزش‌ها

● زیربنای نظری حاشیه‌نشینی‌های مجازی فاصله طبقاتی است، چرا که در این چهارچوب می‌توانند تمامی متن‌ها (اعم از متن، صوت، تصویر، فیلم و...) را بازنمایی و باز روایت کنند.

۴. محتوا- نمادها و هنجارها

● آشفته‌گی‌های محیطی اعم از حوادث طبیعی و غیرطبیعی، ناکارآمدی نهادی، مشکلات اقتصادی، ناسازگاری‌های زیست‌محیطی و... نمادهای محتوایی این جریان است.

● حسرت خوردن در برابر مظاهر پیش‌رفت دول غربی، ناسزاگویی به ثروتمندان و سرمایه‌داران، فقدان اعتماد به نفس در برابر نودهای مجازی (مؤثرین) و ... نیز از دیگر خصوصیات محتوای حاشیه‌نشینی مجازی است.

۵. خدمات- عقاید و ارزش‌ها

● حاشیه‌نشینی مجازی، خدمات اختصاصی خود را دارد؛ این خدمات شامل عرضه انواع محصولات غیرمجاز است. قمار، الکل، موسیقی، فیلم و...

● حاشیه‌نشینی مجازی شده، می‌تواند بستر مناسبی برای توسعه جنبش‌های مجازی معارض باشد؛ چه این‌که عصبیت (عصبانی بودن از وضع موجود، ارتباطات قبیله‌گی و...) ظرفیتی مهم برای شتابدهی به اعتراضات است.

۶. خدمات- نمادها و هنجارها

● خدمات مجازی مبتنی بر صرف هزینه و تکمیل چرخه عرضه محصول است؛ یافتن ترفندهایی برای دور زدن واحدهای خدمت‌رسان با هدف کاهش هزینه یا مبارزه منفی را می‌توان در این بخش مشاهده کرد.

● برخلاف جنبش‌های مجازی برآمده از طبقه فرودست و حاشیه‌نشین در شهرها و کشورها که معمولاً تا سطح تأمین امکانات و دریافت خدمات متوقف می‌شود، در اعتراض حاشیه‌نشین‌های مجازی، گفتارها و چشم‌اندازها تا نهایت براندازی پیش می‌رود.

۷. زیرساخت- نمادها و هنجارها

● در حاشیه‌شهرها، معمولاً زیرساخت‌های ارتباطی لازم وجود ندارد؛ مسئله اصلی در این‌جا دسترسی و پیامد آن ایجاد شکاف اطلاعاتی است که میان نقاط برخوردار با نقاط کم‌تر برخوردار ایجاد می‌شود. البته این‌که این مسئله به یک آسیب اجتماعی جدید منجر می‌شود، محل سوال است ولی می‌توان ادعا کرد بر دامنه احساس عقب‌ماندگی حاشیه‌شهرها می‌افزاید.

۳-۷. مسئله‌های مرتبط با مجازی شدن اعتیاد

اعتیاد مجازی، کلیدواژه‌ای مصطلح برای توضیح کاربرانی است که به شکلی افراطی و نامتعارف، از خدمات فضای مجازی استفاده می‌کنند؛ گرچه ما به مسئله پرداخته‌ایم، اما به سیاق کلیت این مقاله، تلاش شده نشان بدهیم که این نیاز فیزیولوژیکی یا روانی به استفاده مداوم و غیراختیاری یک ماده یا عمل، چگونه سایبری شده و در محیط مجازی تداوم یافته است. بحثی که ناظر به خلیقات آدمی است و برخی محققان معتقدند اضطراب و خودانگیختگی، ابعاد بنیادین و تازه آن هستند که می‌تواند اعتیاد به مخدر را توضیح دهد (آزادفلاح، ۱۳۷۹: ۲۴۳)؛ اما چگونه این بحث در مجازی شدن اعتیاد به کار می‌آید؟ سایبر فرصتی برای بروز خودانگیختگی است و هیجان‌های مداوم درون آن، ناشی از حوادث، وقایع و رخدادها می‌تواند اضطراب را افزایش دهد. افزایش مصرف سایبری (اعم از حضور در شبکه‌ها، پیام‌رسان‌ها، رسانه‌ها و...) به‌طور منطقی، اضطراب و خودانگیختگی را تقویت می‌کند تا جایی که در عمل به اقدام یا رفتاری خشن در محیط حقیقی منجر می‌شود (خشونت جسمی و روحی معتادان، از عوامل شکل‌گیری طلاق در برخی زوج‌هاست - قریشی، ۱۳۹۳: ۳۸). برخی پژوهش‌ها (قاسمی و ملک‌احمدی، ۱۳۸۹: ۷۳) نشان می‌دهد که اعتیاد مجازی در ایران حالت آسیب‌گونه پیدا نکرده است.

۱. کاربر - عقاید و ارزش‌ها

• اعتیاد به اینترنت با ول‌نگاری اخلاقی، الکل، قمار و خرید نیز دارای وابستگی است (ملک‌احمدی و جعفریان، ۱۳۹۰: ۹۸)؛ این بدان معناست که افزایش مصرف مجازی، موجب ازدیاد موارد ذکر شده می‌شود.

۲. کاربر - نمادها و هنجارها

• کاربر مجازی دچار کاهش اعتماد به نفس، ناامیدی فردی، وابستگی به افزایش مصرف، ناتوانی در درک آثار مخرب اعتیاد مجازی، کاهش انتقادپذیری، انزوای طلبی و ترس می‌شود (اخلاقی، ۱۳۸۴: ۸ و قاسم‌زاده، ۱۳۸۴: ۹۳).

• اعتیاد مجازی عملاً منجر به کاهش تعامل فرد با خانواده شده و در نهایت به کاهش همبستگی و گسست‌های خانوادگی منتهی می‌شود (ایمانی و شیرالی‌نیا، ۱۳۹۴: ۱۹۳).

۳. محتوا- عقاید و ارزش‌ها

• محتواهای مرتبط با هرزه‌نگاری، اعتیاد مجازی را افزایش می‌دهد؛ مصرف‌کننده هرزه‌نگاری به آن معتاد می‌شود و وقتی یک بار از مطالب هرزه استفاده کنند، دوباره به آن رجوع می‌کنند و این روند، بارها و بارها تکرار می‌شود. به نظر می‌رسد که این مطالب، یک محرک قدرتمند جنسی برمی‌انگیزد که به دنبال آن، آزادسازی شهوت، صورت می‌گیرد (عطارزاده و نجفی، ۱۳۹۱: ۹۹).

۴. خدمات- عقاید و ارزش‌ها

• خدمات مجازی اعتیادوار جدید (بازی‌های کنسولی یا آنلاین سبک زندگی) موجب شکل‌گیری قدرت غیرواقعی می‌شود.

۵. خدمات- نمادها و هنجارها

• اعتیاد مجازی می‌تواند پاداش‌ها و مشوق‌هایی را ارائه دهد که به منزله دریافت یا تسهیل خدمات مجازی یا حقیقی برای اوست؛ این روند برخلاف مشوق‌های اعتیاد به مخدرها، کاذب و کاهنده توان فرد نبوده و از جهت نامرئی بودن، قابلیت ارزیابی و رصد را ندارد. تخفیف‌ها رایج‌ترین نوع پاداش‌های مجازی است که در همه عرصه‌های سبک زندگی مانند خرید، سفر، خوراک، مشارکت و... ارائه می‌شود

۷-۴. مسئله‌های مرتبط با مجازی‌شدن مفاسد اخلاقی

امر جنسی همواره برای بشر با اهمیت بوده که با اتکای به آن لذت، تداوم نسل و قدرت را به صورتی توأمان تأمین می‌کرده است؛ عصر مدرن، با ارائه تحلیل‌های روان‌کاوانه یا دیرینه‌شناسانه، تلاش کرده تا عنصر تداوم نسل را تضعیف کند و لذت یا قدرت را برجسته نماید. ره‌اشدگی مجازی، بستر مناسبی برای تقویت عنصر لذت و بالطبع آن قدرت در امر جنسی است چه این‌که نیازهای اساسی را می‌توان به طرق مختلف تأمین کند. مجازی‌شدن فساد اخلاقی را در عریان‌ترین وجه با گسترش پورنوگرافی می‌توان نشان داد و در خفیف‌ترین بخش با ایجاد رضایت‌های متنی؛ سکس مجازی را می‌توان روش استفاده از سایبر برای اغوا و ارضای موهومات و علائق جنسی و برقراری روابط جنسی در فضای مجازی معرفی کرد (بن‌شباب، ۱۳۸۴: ۵۶) و به کاربردهای مهم سایبر چت (که در گذشته متمرکز محدود به درگاه‌های اینترنتی بود و امروزه پیام‌رسان‌ها جایگزین

آن‌شده) و زمینه‌ساز توسعه هرزه‌نگاری (ملک‌احمدی و جعفریان، ۱۳۹۰: ۱۱۳) است، توجه داشت.
 ۱. کاربر - عقاید و ارزش‌ها

• کاربر با وجود آن که می‌داند ارضای نیاز جنسی از طریق سایبر به‌طور کامل صورت نمی‌گیرد و آرامش روانی و جسمی را نیز به‌دنبال ندارد، بازهم از این مسیر عبور می‌کند.
 • محتوای غیراخلاقی شوک برانگیز، شکننده تابوها، غیرمشروع، کریه و غیراخلاقی است، اما از لحاظ جنسی تحریک‌کننده بوده و به‌هنگام اعتیاد به هرزه‌نگاری، قابل قبول و عادی می‌شوند (صدری، ۱۳۸۵: ۵۷). در نتیجه فعالیت‌های جنسی تشریح شده مشروع تلقی شده و حس رو به رشد این است که «همه این کار را انجام می‌دهند» و این مجوزی خواهد بود از انجام اعمال غیرمشروع.

۲. کاربر - نمادها و هنجارها

• سکس مجازی محدود به پخش زنده، فیلم، کلیپ، عکس و امثال محتواهای تصویری و صوتی نیست، بلکه می‌تواند از طریق تایپ متن، توصیف دقیق رفتار و احساس نیز رخ دهد؛ این وضعیت موجب سهولت، سرایت و افزایش تعداد مبتلایان می‌شود. منطقی و همکاران (۱۳۸۹) در پژوهشی مشخص می‌کنند که دوست‌یابی (تبادل شماره تلفن)، ارتباط‌های روزمره و تعامل‌های معمولی و سکس (انحرافات جنسی، سکس چت، فحشا و...) با ۸۹ درصد عمده‌ترین حجم پیام‌های رد و بدل شده در اتاق‌های گپ اینترنتی کاربران ایرانی را در برمی‌گیرند. نزدیکی مجازی به‌واسطه ابداع ابزارهای جدید نظیر واقعیت‌افزوده‌ها یا بازی‌هایی نظیر پوکمن گو^۱، در حال تحقق است.
 • فریب و بهره‌کشی جنسی از کاربران در بسترهای مجازی به سهولت انجام می‌شود و گزارش‌های پلیسی و صفحات حوادث روزنامه‌ها، مملو از این‌گونه اتفاقات است.

۳. محتوا - نمادها و هنجارها

۱. Pokémon Go یک بازی ویدئویی با استفاده از فناوری واقعیت افزوده (Augmented Reality) است که با ترکیب اطلاعات منطقه جغرافیایی که کاربر در آن حضور دارد و از قابلیت‌های جهت‌یابی تلفن‌های همراه است، موجوداتی به نام پوکمون را خلق می‌کند و کاربر می‌بایست پوکمون‌های بیش‌تری شناسایی کرده و قدرت آن‌ها را افزایش داد. روسیه، اسرائیل، چین و بسیاری کشورهای دنیا به دلایل امنیتی و نظامی این بازی را فیلتر کرده‌اند. پرتاب نشان‌گر داخل محیط مجازی گوشی به نقطه‌ای که در جهان حقیقی، پوکمون وجود دارد، جدال بر سر فتح مناطق و... از دیگر بخش‌های این بازی است.

• برخی تحقیقات نشان می‌دهد که مصرف محتوای غیراخلاقی در فضای مجازی با افزایش تمایل فرد به خلق رخدادی واقعی در محیط حقیقی دارای همبستگی است؛ هنرپروان و رفاهی (۱۳۸۵: ۴۱) نشان می‌دهند که ۴۳ درصد از جمعیت زن مورد بررسی آن‌ها اذعان داشتند که روابط اینترنتی‌شان به روابط حقیقی مبدل شده است و ۱۸ درصد آنان با دوستان اینترنتی خود روابط جنسی داشته‌اند.

• سایبر محیط وسیعی برای سواستفاده جنسی از کودکان فراهم آورده است و شاید بتوان ادعا کرد پورنوگرافی کودکان تا قبل از گسترش فضای مجازی، کاملاً محدود و ناشناخته بود (بارزمن، ۱۳۸۳: ۷۴)

۴. خدمات- عقاید و ارزش‌ها

• خدمات غیراخلاقی سایبر به دلیل سهولت دسترسی، تنوع بالا و گسترش فراوان، در حال توسعه یافتن هستند.

۵. خدمات- نماد و هنجارها

• فضای مجازی مهم‌ترین منبع تولید، توزیع و مصرف محتواهای غیراخلاقی است؛ بیش‌تر نوع محصولات تولیدشده غیرمتنی و چندرسانه‌ای است.

• روش‌های سوءاستفاده جنسی از کودکان محدود به پورنوگرافی نیست و در خدمات مجازی‌ای نظیر چت‌روم‌ها و پیام‌رسان‌ها، اپلیکیشن‌های خرید و بازی، کنسول‌ها و... به وفور مشاهده می‌شود. • تلاش برای گسترش سایبر در مدارس ایران با ادعای هوشمندسازی، می‌تواند در آینده‌ای نزدیک خسارت‌های فراوانی به دنبال داشته باشد.

• گردشگری جنسی شامل تورها، فاحشه‌خانه‌ها، سفارش‌دادن‌ها و... کسب و کاری بزرگ و فراگیر را به وجود آورده است (هوگز، ۱۳۸۴: ۲۵)

• قمار مجازی یا قمارخانه‌های مجازی به شکل غیرمنتظره‌ای در حال رشد است، به نحوی تراکنش‌های مالی بانک‌ها در نیمه‌شب‌ها یکی از مداخل شناسایی شبکه‌های قمار در کشور است.

۶. زیرساخت- نمادها و هنجارها

- برآوردها نشان می‌دهد تولید محتوای ضداخلاقی حدود ۱۰ درصد فضای مجازی بوده و حدود ۵ درصد کاربران ایرانی نیز مصرف‌کننده آن هستند (چهرمی، ۱۳۹۶ و اسدپور، ۱۳۹۵).
- تخمن زده می‌شود که حدود ۱۰ درصد از پهنای بانک در کشور، متعلق به محتواهای جنسی است.

۷-۵. مسئله‌های مرتبط با رشد بی‌کاری

کار جوهره آدمی است^۱ و ادبیات وسیعی در ایران نسبت بدان وجود دارد، اما آنچه از رشد، گسترش یا بحران بی‌کاری در کشور یاد می‌شود، به اعتبار یک رده‌بندی سنی و تخصیص مشاغل به افراد دارای توانایی است؛ معمولاً این بازه بین ۱۵-۱۸ تا ۶۰-۶۵ تعریف و میزان بی‌کاری نیز در غیرشاغل ثابت یا موقتی و یا بی‌کارشدگان ناشی از تعطیلی واحد مرتبط، سنجیده می‌شود. بیکاری مجازی یا بیکاری تکنولوژیکی^۲ دغدغه تازه‌ای نیست، آن‌چنان که «جان مینارد» در سال ۱۹۳۱ در مورد گسترش آن هشدار می‌دهد (شواب، ۱۳۹۶: ۵۴).

از آن‌جا که سایبر، زمان را به بی‌نهایت رسانده و مکان را حذف کرده، دو متغیر مهم برای توصیف بی‌کاری یعنی زمان و جغرافیا، از میان رفته است و ما با واقعه مجازی‌شدن کار و در پی آن بیکاری مواجه هستیم که ممکن است بتوان بر توضیح آن از ایده تمایز میان شغل^۳ و کار^۴ هانا آرنت بهره برد (نونن، ۱۳۹۶: ۲۴۵) که طبق آن کار، برای بقاست و تأمین نیازهایی مانند خوراک و پوشاک و پناه‌گاه و در کار عملی صورت می‌گیرد، حال آن‌که شغل وظیفه‌ای است و شغل در پی تأمین اعتماد به نفس و ارضای نیازهای اجتماعی و معنوی است. بدین اعتبار بی‌شغلی مترادف بی‌کاری نیست و چون در مجازی، کار معمولاً به Do باز می‌گردد و عملاً کاری انجام نمی‌شود، افراد شغل‌هایی دارند که ممکن است در عرف موجود کار تعریف نشده و مصداق بی‌کاری و بی‌کاری تلقی شود، مانند مدیر یا ادمین گروه یا کانال. بخش عمده‌ای از این شغل پرسه‌زنی مجازی

۱. لیس لانسان الا ما سعی. آیه ۳۹ سوره نجم.

2. Technology unemployment

3. job

4. work

است و بعضاً با هدف پرکردن اوقات فراغت و رفع خستگی بدان نگریسته می‌شود و دوم مشاغل مجازی‌ای که کارکنانی دارند؛ کسب و کارهای متنوعی در سایبر ایجاد شده که خدمات‌محورند و با آن‌چه در محیط حقیقی وجود دارد (کسب و کارهایی ناظر به فضای مجازی اعم از فروش اینترنت یا تلفن همراه و...) در ارتباط است. درباره گروه اول این نکته حائز اهمیت است که آن‌ها خود را بی‌کار نمی‌دانند، چرا که فرض‌شان این است که مجازی‌شدن که مقوم ماشینی‌سازی (مکانیزاسیون) و خودکارسازی (اتوماسیون) به شمار می‌رود، آماده که تا آدمی را از کار بیش‌تر معاف کند (مهدی‌پور، ۱۳۹۶: ۱۳۹) تا بتواند انبوهی رفاه خریداری کند، آن‌را با خود به خانه ببرد و وقت‌های خالی را در سفر بگذرانند

۱. کاربر - عقاید و ارزش‌ها

• کارفرمایان حقیقی که باید در نسبت با مجازی‌شدن کار تصمیم‌گیر و جهت‌دهنده باشند، درک روشنی از تحول ندارند و همین امر موجب عقب‌ماندن‌شان از تحول و طبعاً کاهش فرصت‌های شغلی‌ای‌اند که می‌توانند به‌وجود آورند.

۲. کاربر - نمادها و هنجارها

• سایبر به دلیل سهولت دسترسی و آموزش‌های ساده کاربری، خیلی سریع می‌تواند افراد را از کار به سمت شغل هدایت کند و در این جاست که از خودبیگانگی مارکسی را می‌توان مشاهده کرد؛ فرد از کار جدا شده و معمولاً نسبتی با سایر کاربران نیز ندارد و چندان نگران پیامد محصول تولید شده‌اش نیز نیست و فقط در پی تأمین نیازهای خویش است.

• از عوارض مجازی‌شدن کار، پایین آمدن نرخ امنیت شغلی و پیامد آن افزایش بیکاری است.

• در مجازی‌شدن کار، شکاف جنسیتی برطرف نمی‌شود و برآورد می‌شود که افزایش نیز پیدا کند؛ این به معنای آن است که هویت‌های جعلی می‌تواند جنسیت مردانه را تداعی کند، هر چند که کارگر، مرد نیست اما غلبه با کارگری مردانه خواهد بود (The Global Gender Gap Report 2015).

• سهولت کار مجازی‌شده، به‌نحوی است که می‌توان تعداد زیادی از رانندگان تاکسی‌های اینترنتی را مشاهده کرد که هم‌زمان شغل اصلی خود را دارند و بازاریابی نیز انجام می‌دهند.

۳. محتوا- عقاید و ارزش‌ها

• کار مجازی متکی بر اتوماسیون و توسعه فنی است؛ بی‌کارشدگان ناشی از این امر در محیط حقیقی، معمولاً ذهنیتی منفی نسبت به فضای مجازی دارند و علاوه بر آن، کارهای خود را سخت و طاقت‌فرسا می‌دانند در برابر کارهایی که دیگر شاغلین انجام می‌دهد.

۴. محتوا- نمادها و هنجارها

• کارهای مجازی‌شده، عمدتاً از نوع آن‌چیزی است که به فعالیت‌های یقه سفیدها (تافلر، ۱۳۶۸: ۲۱۳) معروف شده و به گفتاری عامیانه کارمندی^۱. طبق بررسی‌ها این مشاغل، قابلیت بالایی برای مجازی‌شدن و طبعاً افزایش بی‌کاری دارد. یک روند شتاب‌دهنده به این اتفاق، برون‌سپاری^۲ است که در چهارچوب مدیریت دولتی نوین طی سه دهه اخیر، ترویج و اجرایی شده.

۵. خدمات- عقاید و ارزش‌ها

• خدمات و کالاهای جدید عمدتاً غیرقابلیت‌آند، در نتیجه هزینه‌های حاشیه‌ای صفر یا نزدیک به صفر دارند و می‌توانند پلت‌فرم‌هایی با قیمت‌های بسیار پایین عرضه کنند (شواب، ۱۳۹۶: ۵۲). این بدان معناست که شاخص‌های مرتبط با سنجش بهره‌وری یا کارآیی مجازی متفاوت از آن‌چیزی است که در اقتصاد وجود دارد

• مرز در کار مجازی‌شده تضعیف شده و کارگران می‌توانند در جغرافیایی حضور داشته باشند و هم‌زمان برای نقطه‌ای دیگر، تولید محتوا کنند یا خدماتی ارائه دهند. بدین معنا تعلق کار یا بی‌کاری، اهمیت و جدیت پیشین خود را از دست می‌دهد، چون کارها خودمختارانه و فاقد مکانیزم‌های قانونی-کنترلی سخت‌گیرانه است و طبعاً تعهد طرفین (کارگر-کارفرما) نیز شکننده خواهد بود.

۶. خدمات- نماد و هنجارها

• در محیط حقیقی، کارایی باید متناظر به مهارت فرد و کار عرضه‌شده باشد، اما سایبر این انعطاف‌پذیری را دارد که متناسب با مقتضیات کاربر، کارهای متفاوتی برای او در نظر بگیرد. این کارها عموماً در رده خدمات جای می‌گیرند و به طرز غیرمنتظره‌ای سودآور تلقی می‌شوند؛ مثلاً

۱. بازاریابی‌ها، کارگزاری‌ها، داوری‌ها، اداری‌ها و امثالهم.

2. Outsourcing

۳. Non-rival را به آن‌دسته از کالاهایی می‌گویند که مصرف آن توسط یک نفر، دسترسی دیگران بدان را کاهش نمی‌دهد.

کاربرانی که در پلت فرم های عرضه کالا (خودرو، پوشاک یا وسایل دست دوم) پرسه زنی می کنند، با یافتن کالاهای قیمت مناسب، می توانند آن ها را خریداری و در بازارهای دیگر به فروش برسانند و از این داد و ستد مجازی، مبلغ قابل توجهی به دست آورند.

• تاکنون شواهد نشان داده که مجازی شدن مشاغل کم تری نسبت به انقلاب های صنعتی پیشین ایجاد کرده (شواب، ۱۳۹۶: ۵۶)، چرا؟ چون مجازی شدن کار، بیش تر از آن که به کارگر-کاربر نیاز داشته باشد، به افزایش بهره وری و کارآیی می اندیشد.

۷. زیرساخت- عقاید و ارزش ها

• در مجازی شدن کار و بی کاری، همه آن هایی که در شبکه ادغام می شوند، به بازار بزرگ کار، کالا، پول و سرمایه می پیوندند و این یعنی مشکلات زیرساختی تازه برای ایجاد ارتباطات و افزایش توانمندی های آنان.

۸. راه حل های سیاستی

راه حل های سیاستی مرتبط با مسئله های مجازی شدن آسیب های اجتماعی را می توان در دو سطح ارائه کرد: سطح کلان و عمومی و سطح خرد و اختصاصی. پیش نهاد های سیاستی کلان، شامل کلیات اداره، نظارت و کنترل سطح و عمق مجازی شدن می شود و پیش نهاد های سیاستی خرد، ناظر به ایده هایی است که در سطح یا عمق هر کدام از مسئله ها می توان به کار بست.

۸-۱. راه حل های خرد

• راه حل های مجازی شدن طلاق

◊ استفاده از ظرفیت های شبکه های اجتماعی در جهت ایجاد هم دلی، هم سانی و غنی سازی

روابط زناشویی

◊ فراهم آوردن امکانات زیست مجازی طیبه در محیط های سایبری پاک و امن

• راه حل های مجازی شدن حاشیه نشین

◊ تخریب کامل و روانی عناصر فعال در حاشیه های مفهومی سایبر؛

◊ ایجاد قوانین نظارتی برای کنترل بزه در حاشیه های مجازی؛

◊ تلاش برای شفافیت و انتشار هویت های اصلی؛

◇ فراهم آوردن زمینه‌های دسترسی به خدمات و زیرساخت‌های امن و پاک؛

◇ ایجاد فضای هم‌کاری برای حاشیه‌نشین‌های سایبری با هدف جداسازی آن‌ها از

تقلبی‌ها(فیک‌ها)؛

◇ آموزش سواد رسانه‌ای و گسترش منابع ارتباطی ایمن، با هدف کاهش اختلالات ساختاری

حاشیه‌نشینی؛

◇ تفکیک تقلبی‌ها(فیک‌ها) از ناشناس‌ها در حاشیه مجازی، برای کاهش دامنه بحرانی

مسئله؛

◇ تلاش برای آشکارسازی هویت‌های مخفی در فضای مجازی؛

◇ ایجاد پل‌های ارتباطی میان اجزای شبکه حقیقی و مجازی برای افزایش سرمایه اجتماعی.

● راه‌حل‌های مرتبط با مفاسد اخلاقی

◇ آگاه‌سازی، بصیرت‌افزایی و افزایش سواد رسانه‌ای کاربران با تأکید بر نتایج حقیقی روابط

مجازی در حوزه امر جنسی؛

◇ بازنشر تهدیدهای مجازی رخ داده با هدف افزایش پیش‌گیری از موارد مشابه؛

◇ پالایش دائمی محیط‌های مجازی از محتوای ضد اخلاقی و خدمات تعاملی ایجادشده؛

◇ گسترش پلیس مجازی و افزایش سهولت دسترسی کاربران برای مشورت، اطلاع‌رسانی

و مبارزه با مفاسد اخلاقی؛

◇ استفاده از فیلترینگ هوشمند، فراگیر و روزآمد برای محدودسازی محتواها و خدمات

ضد اخلاقی.

● راه‌حل‌های مرتبط با رشد بی‌کاری

◇ استفاده از ظرفیت‌های گسترده فضای مجازی برای کارآفرینی؛

◇ سوق دادن شغل‌های ایجادشده در فضای مجازی از خدماتی به سمت محصول با هدف

افزایش ارزش افزوده کمی و مالی؛

◇ جلوگیری از سرمایه‌گذاری دولتی و قراردادن دولت در جایگاه تسهیل‌گر و نظارت‌کننده؛

◇ جلب مشارکت‌های مردمی و نقدینگی فراوان موجود در کشور در ایجاد شغل سایبری؛

- ◇ ضرورت عدم اتخاذ سیاست‌های انقباضی در کوتاه مدت و میان مدت در بخش تقاضای کار مجازی؛
- ◇ توجه و استفاده از فرصت بی‌بدیل افزایش مصرف‌کنندگان جهانی و فراهم آوردن زیرساخت‌های منطقه‌ای و جهانی؛
- ◇ بهره‌گیری از توان جوان جمعیت ایران، با هدف پیداکردن سهم بزرگی از بازار جهانی مجازی‌شده؛
- ◇ تفکیک مشاغل در آستانه مجازی‌شدن در سایر مشاغل و تقویت آموزش و فراهم آوردن فرصت‌های شغلی که متکی به گسترش فاوا نیست؛
- ◇ آینده‌پژوهی مستمر و مداوم کار در کوتاه‌مدت برای غلبه با مجازی‌شدن کار و سه بازار دیگر تجاری؛
- ◇ اصلاح جزئی و کلی قانون کار برای مجازی‌شدن بی‌کاری یا ارائه یک آیین‌نامه ملی از جانب دولت.

۸-۲. راهبردهای کلان

- ◇ پلت‌فرم‌ها، اصلی‌ترین بسترهای توسعه مجازی است؛ کاهش یا مدیریت مجازی‌شدن آسیب‌های اجتماعی تنها از طریق تسلط بر پلت‌فرم‌ها امکان‌پذیر است؛
- ◇ طرح ناتمام و اجرا نشده شبکه ملی اطلاعات، با تمرکز بر کاهش آسیب‌های اجتماعی می‌بایست به سرعت در دستور کار قرار بگیرد؛
- ◇ تلاش منسجم و متمرکز با کاهش میزان هویت‌های ناشناخته در فضای مجازی (همانند کاهش هویت‌های ناشناخته در سیم‌کارت‌های اعتباری)؛
- ◇ روزآمدکردن قوانین مرتبط با کنترل آسیب‌های اجتماعی با عنایت به مجازی‌شدن آسیب‌ها؛
- ◇ تشویق تشکیل سمن‌ها، اتحادیه‌ها و مراکز صدور مجوز خدماتی با هدف نظارت و هدایت کاهش آسیب‌های اجتماعی در حیطه ملی و فراملی مبتنی بر رویکرد صدور انقلاب اسلامی؛

◇ برای کاهش مجازی‌شدن آسیب‌های اجتماعی، غیر از پیمایش‌های عینی و کمی می‌بایست بر شناسایی ذهنیت و هراس اخلاقی ناشی از این پدیده متمرکز شد؛ بدین معنا که سایبر در ذهن و تخیل و تفکر افراد جای می‌گیرد و چنانچه آن‌ها به این باور برسند که آسیبی، مرزی شده و گسترده است، میل و انگیزه‌شان برای مشارکت در آن افزایش می‌یابد، پس یک راه‌کار مهم، آگاه‌سازی افکار عمومی برای مقابله با شکل‌گیری این باور است که آسیب، فراگیر شده؛

◇ از آن‌جا که مسائل مجازی، منحصر در مرزهای سیاسی نیست، می‌بایست زیرساخت‌های مجازی کشور با هم‌گرایی شرکای منطقه‌ای (در دو حیطه ایران-فرهنگی و ایران-اسلامی) به سمت منطقه‌ای و جهانی شدن حرکت کنند؛

◇ پایش دائمی روندهای توسعه مجازی‌شدن آسیب‌های اجتماعی.

۹. جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

مجازی‌شدن آسیب‌های اجتماعی در مسیر مجازی‌شدن هم‌ساحات زیست بشری است که با رشد سرسام‌آور گسترش تلفن‌های هوشمند و دیگر خدمات ارتباطی، ساکنان جهان مجازی را تقریباً معادل جهان حقیقی می‌کند. روندها نشان می‌دهد که در این جهان مجازی‌شده که ایران اسلامی نیز در آن قرار دارد، دیگر کاربر یا محتوا تعیین‌کننده نیست و به سیاق آن‌چه در همه صنایع فرهنگی پیشین یا خلاق کنونی تحقق یافته، ساختارهای نوین به‌وجود آورنده اتصال ذهنی و عینی، پیش‌تاز هستند؛ پلت‌فرم‌ها که حالا هم خدمات می‌دهند، هم تولید محتوا می‌کنند و هم کاربران را اداره می‌کنند و به اقتضای مختصات آن‌ها، زیرساخت‌ها نیز تغییر می‌یابند. پلت‌فرم‌ها هم تولیدکننده‌اند، هم توزیع‌کننده و هم مصرف‌کننده‌ها؛ بیگ‌دیتاها محمل مناسبی‌اند برای تحقیق و توسعه سازمان و از سوی دیگر بازاریابی و فروش و توزیع محصول. برای کاهش آسیب‌های اجتماعی در کشور، باید مطابق آن‌چه درباب آینده مجازی‌شدن جهان، پیش‌بینی می‌شود حرکت کرد و در همان افقی ایستاد که کمتر از یک دهه دیگر، محقق خواهد شد. تحلیل سایبر، با رویکرد تاریخی چندان ممکن نیست و مجازی‌شدن آسیب‌های اجتماعی نیز آن‌چنان وسیع و زیرپوستی است که اگر بدان کم‌توجهی شود، چون سونامی همه ساختارهای دینی و معرفتی را دچار فروپاشی

خواهد کرد و بلعکس، اگر اکنون سیاست‌گذاری اجتماعی و فرهنگی، تلاش کنند تا موقعیت را به‌درستی شناخته و در قبال آن اعمال حاکمیت کنند، چه فرصت‌های بزرگی از ناحیه افزایش اقتدار منطقه‌ای جمهوری اسلامی، خلق بازارهای تازه برای ایران و رواج فضای مجازی پاک در جهان اسلام پیش روی ماست.

منابع

۱. آزادفلاح، پرویز (۱۳۷۹)، بنیادهای زیستی - روانی زمینه‌ساز اعتیاد، فصل‌نامه روانشناسی، پاییز ۱۳۷۹، ش ۳، صص ۲۳۴ - ۲۴۶.
۲. اخوان تقی، مهناز (۱۳۸۲)، پیامدهای طلاق در گذار از مراحل آن، فصل‌نامه مطالعات اجتماعی - روان‌شناختی زنان، زمستان ۱۳۸۲، ش ۳، صص ۱۲۵ - ۱۵۲.
۳. ایمانی، مهدی و خدیجه شیرالی‌نیا (۱۳۹۴)، نقش کارکرد و فرآیند خانواده در اعتیاد به اینترنت نوجوانان، فصلنامه مشاوره و روان‌درمانی خانواده، ش ۲، صص ۱۴۲ - ۱۶۳.
۴. ایترونا، لوکاس (۱۳۹۵)، رویکرد پدیدارشناسانه به اخلاق و تکنولوژی اطلاعات (دانش‌نامه فلسفه استنفورد ۷۶)، ترجمه: ابوالفضل توکلی‌شاندیز، تهران: ققنوس.
۵. بازرمن، رابرت (۱۳۸۳)، پورنوگرافی کودکان در اینترنت: خیال، واقعیت و کنترل جامعه، ماهنامه سیاحت غرب، آذر ۱۳۸۳، ش ۱۷، صص ۶۷ - ۷۴.
۶. بل، دیوید (۱۳۸۳)، سایبراسپیس: مقدمه‌ای بر فرهنگ سبیرنتیک، ترجمه: امید نیک‌فرجام، تهران: اداره کل پژوهش‌های سیما.
۷. حسینی (اخلاق)، سیدحسن (۱۳۸۴)، تحلیل جامعه‌شناختی رابطه اینترنت و اعتیاد به مواد مخدر، فصلنامه مطالعات فرهنگی و ارتباطات، بهار و تابستان ۱۳۸۴، ش ۲-۳، صص ۱ - ۱۸.
۸. داوری‌اردکانی، رضا (۱۳۹۷)، فلسفه، تکنولوژی و فضای مجازی، مجموعه مقالات همایش بزرگداشت صدرالمتألهین، صص ۱۹ - ۲۵. تهران: بنیاد حکمت صدرا.
۹. دونام. هوگز (۱۳۸۴)، گردشگری جنسی در اینترنت، ماهنامه سیاحت غرب، مهر ۱۳۸۴، ش ۲۷، صص ۳۷ - ۴۲.
۱۰. زرگر، فاطمه و حمیدظاهر نشاط دوست (۱۳۸۶)، بررسی عوامل موثر در بروز طلاق در شهرستان فلاورجان، فصلنامه خانواده‌پژوهی، پاییز ۱۳۸۶، ش ۱۱، صص ۷۳۷ - ۷۴۹.

۱۱. عنایت، حلیمه و دیگران (۱۳۹۲)، بررسی عوامل مؤثر بر طلاق زودهنگام در بین جوانان شهری شهر بوشهر (مقایسه دو گروه افراد طلاق‌گرفته و متأهل طلاق‌نگرفته)، فصلنامه پژوهش‌های جامعه‌شناسی معاصر، پاییز و زمستان ۱۳۹۲، ش ۳، صص ۱ - ۳۵.
۱۲. فیض‌آبادی، سلیمه و زهره خسروی (۱۳۸۸)، سبک دلبستگی و تصور از خدا در میان زنان خواهان طلاق و غیرخواهان طلاق شهرستان کاشان، فصلنامه اندیشه‌های نوین تربیتی، پاییز ۱۳۸۸، ش ۳، صص ۳۷ - ۵۴.
۱۳. قریشی، فردین و دیگران (۱۳۹۳)، فهم عوامل طلاق از منظر مردان و زنان در معرض طلاق و طلاق‌گرفته مطالعه موردی شهر سقز، فصلنامه پژوهش‌های راهبردی امنیت و نظم اجتماعی، بهار و تابستان ۱۳۹۳، ش ۱، صص ۱۹ - ۳۰.
۱۴. قاسمی، وحید و حکیمه ملک احمدی (۱۳۸۹)، تبیین اعتیاد به اینترنت در بین کاربران کافی‌نت‌های شاهین‌شهر، فصلنامه پژوهش‌های ارتباطی (پژوهش و سنجش)، زمستان ۱۳۸۹، ش ۴، صص ۵۱ - ۷۷.
۱۵. سلطانی‌گرددفرامری، مهدی و احمد پاکزاد (۱۳۹۵)، بازنمایی طلاق در سینمای دهه هشتاد ایران، فصلنامه مطالعات فرهنگ - ارتباطات، بهار ۱۳۹۵، ش ۳۳، صص ۷۹ - ۱۰۷.
۱۶. شواب، کلاوس (۱۳۹۶)، انقلاب صنعتی چهارم، ترجمه: مرتضی شانی، تهران: شرکت چاپ و نشر بازگانی.
۱۷. صادقی فسایی سهیلا و مریم ایتاری (۱۳۹۴)، مطالعه جامعه شناختی سنخ‌های طلاق، فصلنامه مسائل اجتماعی ایران (دانشگاه خوارزمی)، بهار و تابستان ۱۳۹۴، ش ۱، صص ۱۳۱ - ۱۵۶.
۱۸. صدری، محمدرضا (۱۳۸۵)، ابعاد حقوقی محیط سایبر در توسعه ملی، تهران: بقعه.
۱۹. عطازاده، سعید و علیرضا نجفی (۱۳۹۱)، بررسی عوامل مؤثر بر هرزه‌نگاری در فضای مجازی و نقش پلیس در پیشگیری و مقابله با آن، فصلنامه پژوهش‌های اطلاعاتی و جنایی، زمستان ۱۳۹۱، ش ۴، صص ۹۵ - ۱۱۶.
۲۰. کریمی، یوسف و دیگران (۱۳۹۵)، مطالعه بسترهای طلاق در افراد مطلقه: پژوهشی پدیدارشناسانه، فصلنامه مطالعات روانشناسی بالینی، زمستان ۱۳۹۵، ش ۲۵، صص ۱۹۱ - ۲۱۰.
۲۱. محسنیان، محمد و دیگران (۱۳۸۶)، رابطه میان تمایز یافتگی خود و هوش هیجانی از متقاضیان طلاق، فصلنامه خانواده‌پژوهی، زمستان ۱۳۸۶، ش ۱۲، صص ۸۲۷ - ۸۳۷.
۲۲. ملک احمدی، حکیمه و اعظم جعفریان (۱۳۹۰)، آسیب‌شناسی اعتیاد به اینترنت (مطالعه موردی: شاهین شهر اصفهان)، فصلنامه جامعه‌شناسی تاریخی، پاییز و زمستان ۱۳۹۰، ش ۲، صص ۹۳ - ۱۱۶.

۲۳. منطقی، مرتضی و مصطفی بلقان آبادی (۱۳۸۹)، تحلیل محتوای اتاق‌های گپ اینترنتی چت روم های ایرانی، فصلنامه علمی پژوهشی در سلامت روانشناختی، ش ۲، ص ۷۳ - ۸۵.
۲۴. مهدی پور، فرشاد، (۱۳۹۶)، ما و مسائل فضای مجازی، تهران: سروش.
۲۵. نوابخش، مهرداد و دیگران (۱۳۹۴)، بررسی نشانگان اجتماعی گذار و طلاق، فصلنامه مطالعات راهبردی زنان (کتاب زنان)، بهار ۱۳۹۴، ش ۶۷، صص ۱۲۵ - ۱۵۶.
۲۶. ورنون، مارک (۱۳۹۶)، زندگی خوب، ۳۰ گام فلسفی، تهران: نشر نو.
۲۷. هنرپروران، نازنین و ژاله رفاهی (۱۳۸۵)، زنان و پیامدهای روان‌شناختی چت و دوست‌یابی‌های اینترنتی، مجموع مقالات همایش زنان اینترنت در هزاره سوم، تهران: دفتر امور زنان سپاه.
۲۸. گروه تحقیقات مدیا اسکوپ (۱۳۸۵)، تأثیر رسانه‌ها بر رفتارهای جنسی جوانان، ماهنامه سیاحت غرب، آبان ۱۳۸۵، ش ۴۰. صص ۵۴ - ۵۷.

29. The Global Gender Gap Report(2015), <http://reports.weforum.org>.